Mensile - Anno IV - N. 36

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

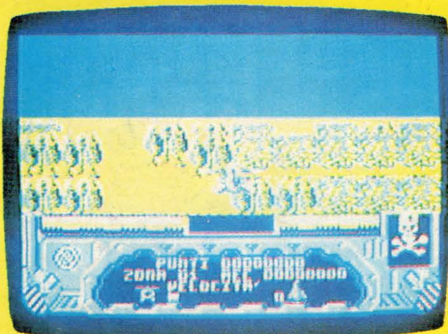
1 BLUE HAWK
2 TOM CAT
3 CAR
4 PEGASO
5 SPACE STATION
6 UP AND DOWN
7 CELLE FRIGORIFERE
8 TWO FRIENDS
9 MASSI
10 HARD WORK
11 SHERIFF
12 MEXICO '86
13 ORGANIZER
14 HOP!
15 TENNIS
16 PERISH
17 CAMP.MONDIALE CALCIO
18 POLLINE
19 C.P.R.
20 THE DRIVE MAN
21 RIMBO
22 CLEAN
23 MINOTAUR
24 ERCOLE
25 C.C.U.
26 LABIRINTO SUBACQUEO
27 U-BOAT
28 KUNG FU KID
29 TACTIC
30 HEAVY HAND

I PADRONI DEL VAPORE

Noi italiani siamo soliti chiamare con questo termine coloro che reggono le fila di un determinato settore del mercato. Nel caso di Spitting Image i padroni del vapore sono i sei incredibili personaggi che dovrebbero decidere i destini del mondo ma, almeno nel videogioco, perdono invece tempo a farsi bastonare e distruggere da noi. In questa rivista abbiamo anche inserito alcune recensioni spaziali, non solo per l'argomento cui si riferiscono ma anche per il livello di giocabilità. Buona lettura e fateci sapere se avete bastonato anche voi Reagan e Gorbaciov.

HIT PARADE N. 36 - Periodico mensile - Luglio-Agosto 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

BLUE HAWK 0-55

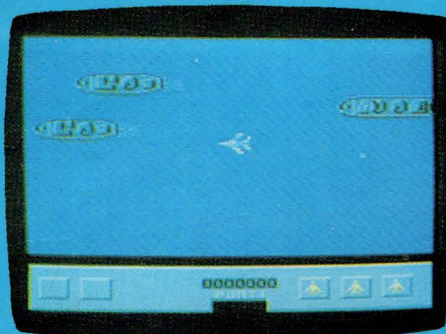


Nella giungla la lotta infuria furibonda, le pattuglie di contras sembrano avere la meglio, ma dal comando nemico centrale è appena partito un elicottero con il compito di stancare i guerriglieri e soprattutto di bloccare l'eventuale avanzata di mezzi aerei. Stai quindi sorvolando la zona assegnatati quando sullo schermo radar appare un segnale di minaccia: un qualche oggetto in grado di volare sta rapidamente avanzando verso di te. Mano alle mitragliatrici, poiché prontezza di riflessi ed abilità nella mira saranno indispensabili per abbattere i tuoi avversari. Nel frattempo prosegui nella tua missione fino a raggiungere il limite estremo del tuo settore. A questo punto ti verrà assegnato un altro compito, e instancabile ripartirai per la missione successiva.

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica
F3	effetti sonori

TOM CAT 55-86

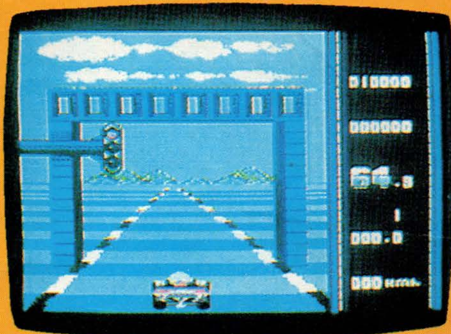


Con questo gioco sembra di rivivere un'azione durante la seconda guerra mondiale quando gli aerei della Luftwaffe facevano del loro meglio per impedire che le navi americane portassero soccorsi (viveri, armi, munizioni, mezzi di sussistenza) all'Europa ormai in ginocchio. Tu sei un pilota di un caccia che, appena decollato dalla portaerei tedesca, si imbatte nello scopo della sua missione: un gruppo di mercantili. Dovrai lanciare le tue bombe con perizia per distruggere tutte le navi senza sprecare colpi, e impedire il loro arrivo nei porti atlantici europei; ma ormai anche gli americani si sono fatti furbi, i mercantili sono stati attrezzati con mitragliatrici e cannoni con i quali bersaglieranno il tuo velivolo. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

CAR 86 - 123

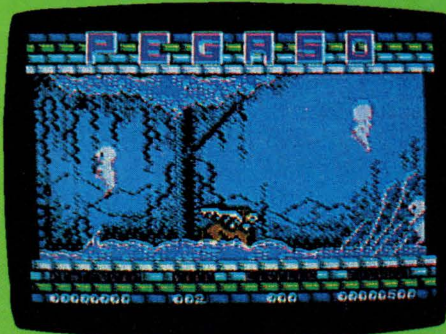


Questo gioco ci porta nel mondo delle scuderie automobilistiche, dove tutto sembrerebbe permesso ai piloti di Formula 1, dove le ragazze sembrano sempre disponibili, ma dove anche il pericolo è all'ordine del giorno. Il pilota è infatti nelle sue mani, in quelle dei tecnici addetti alla manutenzione della vettura, ma soprattutto della fortuna. Per questo secondo noi è meglio correre seduti davanti al TV guidando un potente bolide nella sua corsa contro il tempo: dovrai infatti presentarti entro un tempo stabilito ai vari posti di controllo disseminati sul circuito e se arriverai tardi verrai eliminato. Dovrete fare attenzione soprattutto nei sorpassi e ricordare che le collisioni fanno sempre perdere troppo tempo.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
	cambia marcia

PEGASO 123 - 152

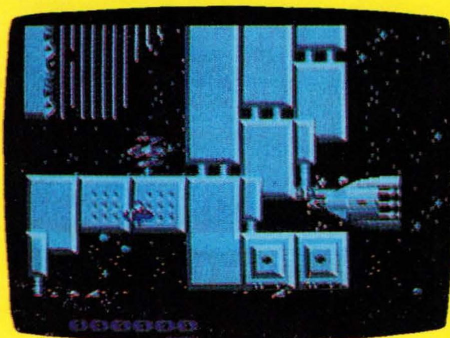


Riviviamo assieme la mitica avventura di Pegaso, il cavallo alato che stavolta ha a che fare con alcuni fantasmi che sembrano essere usciti da Ghostbusters. Invece si tratta di animaletti dalla cattiveria senza confini che attaccano il cavallo alato da ogni parte mettendolo in grave difficoltà. Pegaso prova a saltare e a sfuggire al loro abbraccio mortale ma l'unica via di scampo rimane il suo fluido mortale che lo toglie dagli impicci più di una volta.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	finisce = parte
F1	inizio pausa
F3	fine pausa
H	record

152 SPACE STATION 184

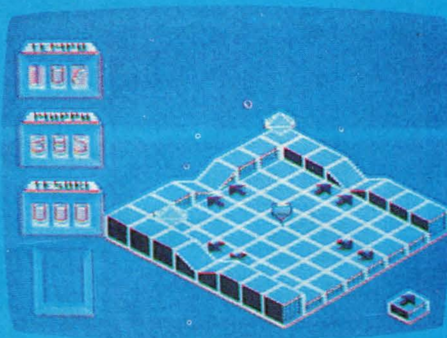


Dall'avamposto più lontano nella galassia era giunta una richiesta di soccorso. Un qualche cosa di immensa potenza e dimensioni immense si avvicinava maligna a qualsiasi insediamento popolato attingendo tutta l'energia disponibile e rendendo inutilizzabili i sistemi di sopravvivenza. L'astronave USS Emprirse era stata mandata in ricognizione, comandata dal commodore Franklin per riuscire a scoprire la ragione di tale mistero e cercare anche di trovarne una soluzione. Tutto era causato da una megastazione interplanetaria erveriana che per avanzare nella sua marcia inesorabile verso il centro della galassia si serviva di tutta l'enegia disponibile. Dopo aver contattato il comando supremo ti viene spiegato che la scelta di guidare l'astronave era caduta su di te in quanto considerato il più abile soldato. Dovrai quindi intercettare la rotta della stazione e utilizzare il raggio fotonico della tua astronave e bloccare la sua mostruosa avanzata.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

184 UP AND DOWN 220



Nel regno di Fabuland le cose erano da secoli tranquille e nulla sembrava potesse disturbare la pacifica esistenza del popolo. Ogni anno la regina indossava i gioielli della saggezza per dare prova della sua fedeltà al sovrano, dimostrando anche la ricchezza delle casse dello Stato. Ma questa volta alla vigilia della solenne cerimonia, qualcuno si è impadronito delle gemme: è stato lo stregone Morbius che le ha nascoste nella sua fortezza. Solo un robot può avventurarsi in quel terreno maledetto. Guida la trottola alla ricerca dei gioielli perduti necessari per dimostrare la prosperità del regno. Attento alle pendenze, all'acqua e segui gli indizi che ti saranno utilissimi.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
S	punteggi
O	opzioni
F1	velocità
F3	n° giocatori

CELLE FRIGORIFERE

220 - 234



Il nostro indomito personaggio è alle prese con la decontaminazione di un intricato groviglio di celle frigorifere in cui migliaia di microbi si aggirano pericolossisimi. Lo scafandro del nostro intrepido comandante non è troppo resistente e in più gli servono i razzi posti posteriormente allo scafandro e che danno all'eroe una parvenza di velocità, se non altro sufficiente a sfuggire per un po' l'attacco dei virulenti nemici. Non sempre però lo sparo del laser fotonico ce la fa a fermare i microbi. Peccato: era un eroe!

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
Q	alto
A	basso
SHIFT	salta
SPACE	spara

TWO FRIENDS

234 264



Da tempo le forze del male premevano alle porte tra il mondo in cui erano stati rinchiusi anni addietro da un grande druido elfo con un incantesimo, perché a poco a poco le forze del bene avevano lasciato un piccolo spiraglio tra i due mondi. Ma per una strana ragione anziché aprirsi un varco dal loro mondo al nostro vennero risucchiati nel territorio maligno uno gnomo e il suo fedele uccello. Seguendo le indicazioni sullo psico-radar cerca le porte di collegamento tra i vari corridoi del labirinto per raggiungere la porta temporale che consentirà ai due amici di tornare al nostro mondo. Ma attento i malvagi esseri cercheranno di estrarvi energia vitale e uccidervi. Difendetevi come meglio potete mentre cercate un modo per liberarvi del tremendo guaio in cui siete finiti.

JOYSTICK PORTA 2

C=	cambia il personaggio controllato

MASSI



Inoltrati nella terra inospitale dei Massi alla ricerca di rarissimi funghi. Puoi riuscire nell'impresa solo grazie alla tua formidabile tuta, dotata di razzi di spostamento potentissimi che ti permettono di muoverti con facilità e di allontanarti velocemente dalle insidiose piante che crescono immediatamente al tuo passaggio. Al tuo inseguimento si lanciano mortali robots, custodi del labirinto. Per evitare una fine prematura puoi tentare di schiacciarli sotto un masso facendoti inseguire o addirittura innescare una delle 5 bombe che hai a disposizione. Bada bene però di avere sufficiente spazio di fuga per non essere coinvolto nell'esplosione che distrugge tutti i nemici ed il terreno entro un certo raggio di azione. Non sprecare le bombe perché potrebbero servirti per aprire determinati percorsi! Inoltre non sostare sotto i massi perché faresti una brutta fine e fai attenzione all'uccello ostile che nasce dall'uovo dopo un certo periodo di tempo.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
SHIFT LOCK	inserire/disinserire pausa
RESTORE	fine partita

HARD WORK



Nella fascia degli asteroidi che circondano Saturno è accaduto qualche cosa di strano, infatti la massa di asteroidi, come spinta da una forza di enorme potenza, sta entrando in collisione con tutto quanto incontra sul suo cammino ed è quasi giunta anche alla base sperimentale Saturnus. Nulla sembra in grado di opporvisi, ma a John è venuta un'idea con la sua navetta di ultima concezione e dotata di nuovi fasar può tentare di viaggiare incontro agli asteroidi tentando di distruggerli. Ma come si pensava il fenomeno non è normale, mentre alcuni asteroidi devono solo essere evitati, altri sono in grado di sparare e attaccano la navetta: quale sarà la forza aliena che ha dichiarato guerra alla nostra galassia?

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica/effetti
F3	pausa
F5	fine gioco
FUOCO	inizio gioco

SHERIFF

319 343



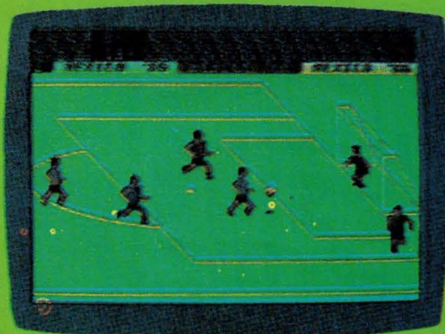
Un uomo solo in mezzo alla vastità dei gran canyon e ai pericoli del West. Ha una fida Colt e tanta immaginazione per cercare di eliminare i suoi peggiori nemici ma quasi sempre la sua velocità di reazione non è sufficiente per portare a casa la pelle. Sembra una trama tratta pari pari da un western-spaghetti di casa nostra. Forse lo è in quanto Sheriff è la storia di una sceneggiatura in tanti episodi di un western i cui momenti principali sono la Bomba due, il Balzo della pietra, il Cannone eccetera.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI RIDEFINIBILI

MEXICO '86

343 355

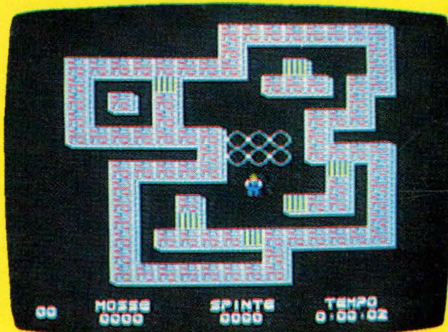


Nello stadio Azteca, il più famoso di tutto il Messico, si affrontano due squadre di 7 giocatori in due tempi di 200 secondi l'uno. Si può giocare contro il computer a 9 livelli, oppure contro un avversario. Come in tutti i giochi di questo tipo, il movimento dei vari giocatori è pseudocasuale per tutti tranne uno (identificato da un diverso colore rispetto agli altri) che viene manovrato dal joystick. L'immaginaria telecamera che riprende la partita inquadra esclusivamente l'azione in corso, tenendo la palla come punto di riferimento per gli spostamenti. Per muovere il portiere il giocatore in difesa compirà dei lunghi e coraggiosi tuffi per respingere le palle-goal e difendere la propria porta. Terminati i due tempi di gioco, la partita si conclude ed i vincitori vengono premiati con la magnifica Coppa del Mondo.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

F1	seleziona colore maglia prima squadra
F3	seleziona colore maglia seconda squadra
F5	seleziona 2 giocatori o livello gioco comp.
F7	commuta bianco-nero/colore
SPAZIO	inizio partita
RESTORE	fine partita

355 ORGANIZER 382

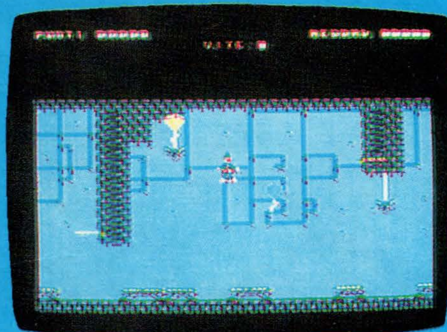


Billy è un piccolo uomo con grandi problemi. Da poco tempo è stato infatti assunto come magazziniere da una casa di spedizioni ed ha ricevuto l'incarico, come prima cosa, di mettere ordine nei vari locali del magazzino. Billy dovrà infatti raggruppare le casse contenute in ogni Parte del deposito nel posto loro asegnato, ma la difficoltà consiste nel fatto che Billy non avrà alcun mezzo per muovere i pesanti contenitori e potrà solo spingerli... provate infatti a trainare casse di grosso peso, la cosa vi sarà impossibile. Usa la logica per non chiuderti il passaggio a causa di una mossa avventata e soprattutto aiuta Billy a tenersi il suo lavoro in un periodo così difficile. Non appena Billy avrà finito con un settore dovrà incominciarne un altro sempre più difficile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

382 HOP! 392



La successione del sovrano alla corte dei miracoli, il regno dei ladri e tagliaborse di ogni sorta, costituisce un evento storico senza precedenti. Per dimostrare la loro abilità e destrezza i contendenti devono sottoporsi ad una prova di grande abilità. Rimbalzando su delle piattaforme elastiche, essi dovranno recuperare una serie di palloncini, bersaglio, mentre i più abili arcieri di corte tenteranno di farli allo spiedo come fagiani in volo. Dopo il fallimento dei suoi 11 predecessori è venuta l'ora di Bojo che malgrado una certa dose di paura si prepara ad affrontare con grande coraggio la sua prova. Pur sapendo che il suo compito sarà molto arduo Bojo confida nel tuo aiuto e sarai tu bravo quanto lui coraggioso per riuscire a guadagnare il titolo?

JOYSTICK PORTA 2

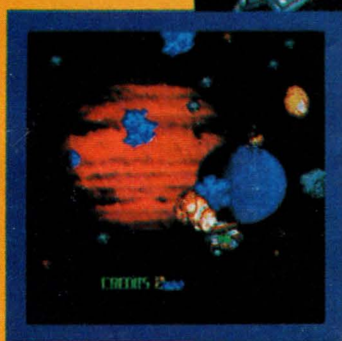
FUOCO inizio gioco

OGNI MESE



IN EDICOLA

BLASTE





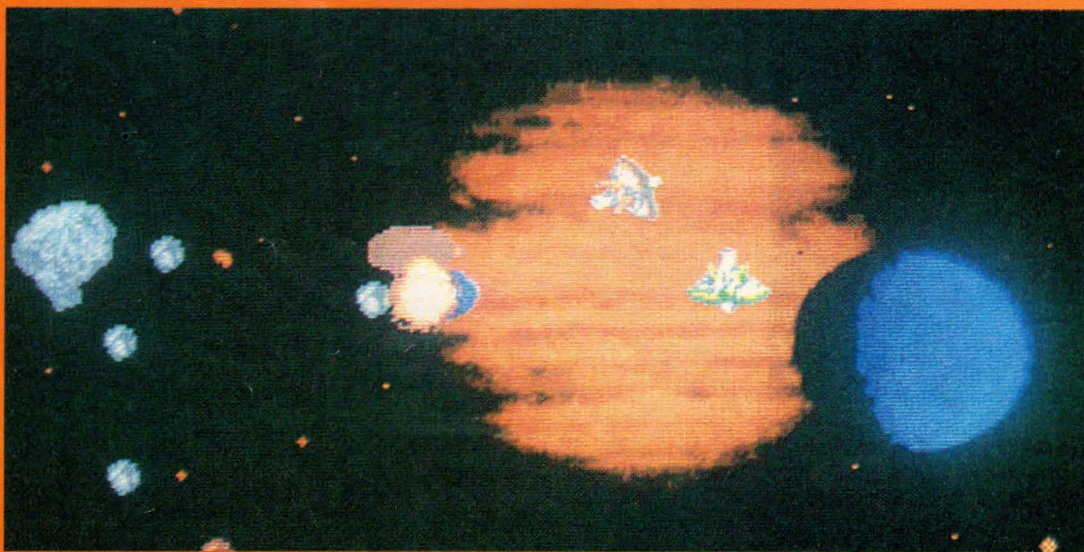


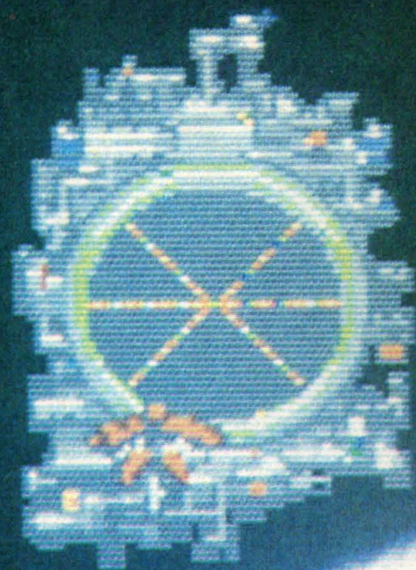


Le radici di **Blasteroid** risalgono al 1979, ad un videogame chiamato, in modo abbastanza sorprendente **Blasteroids**. Si trattava di qualcosa di veramente innovativo per quell'epoca, che riprendeva i controlli iperspaziali sinistra/destra/spinta/fuoco del precedente gioco grafico di vettori, **Space Wars**, e metteva il giocatore nel bel mezzo di una tempesta di asteroidi. L'obiettivo era semplice: colpire le rocce e le occasionali navicelle spaziali (chiamate affettuosamente "ovetti" per la loro forma) e sopravvivere.
La versione del 1988 (la macchina è apparsa l'anno scorso) segue un'idea di base simile, ma vi aggiunge circa una decade di nuove tecnologie e permette di respirare un'aria più moderna in un formato che stava ormai diventando un po' vecchiotto.
Una delle differenze maggiori è l'aggiunta di una opzione per uno o due giocatori, che permette ad una coppia di futuri demolitori di rocce di combattere insieme. Le rocce in questione sono pezzi di detriti molto colorati che si spaccano in due sotto al fuoco, ed ognuna delle due parti si riduce progressivamente fino a diventare così piccola da vaporizzarsi.
La distruzione delle rocce è l'unica salvezza perché se una di loro colpisce la navicella spaziale il suo scudo protettivo, rappresentato nella parte superiore dello schermo da una barra che diminuisce progressivamente, scende rapidamente verso uno zero fatale. Il giocatore (i) inizia il gioco con tre crediti, che in realtà costituiscono tre vite.
Le navicelle sono la punta di diamante delle macchine per la demolizione delle masse spaziali e sono in grado in trasformarsi assumendo tre diverse dimensioni. Le navicelle piccole sono veramente molto manovrabili, ma hanno uno scudo protettivo ridotto e poca potenza di fuoco. Le navicelle di dimensioni medie hanno una grande potenza di fuoco ma una velocità e uno scudo protettivo medi.
Nel modo a due giocatori le due navicelle possono unirsi, un giocatore controlla la navicella principale, grossa e manovrabile, mentre l'altro prende il controllo della torre armata che si trova nella sua parte superiore.
È una caratteristica insolita e l'ho trovata molto divertente (anche se rischia di provo-

care discussioni quando ti ritrovi con un idiota al controllo della navicella principale!)
All'inizio del gioco viene scelto uno dei quattro livelli di difficoltà: normale, medio, difficile, esperto. Se il giocatore decide di partire da uno dei livelli superiori, gli viene assegnato un certo numero di punti di bonus. A questo punto comincia l'azione, con la navicella che viene posta nella prima tempesta di asteroidi, e comincia la sparatoria.
Esistono molti tipi diversi di rocce. Quelle grigie, quando vengono colpite, si trasformano semplicemente in vapore, mentre quelle rosse lasciano cadere cristalli che emettono energia e che possono essere presi per riportare ad alto livello la forza dello schermo protettivo. Più avanti, ti appaiono degli asteroidi azzurri a forma di popcorn che si lasciano trasportare attraverso tutto lo schermo finché non sono stati colpiti quattro volte, a questo punto si fermano e costituiscono un ostacolo inamovibile.
E l'ultimo tipo di asteroide è un asteroide geodesico che dopo essere stato colpito si dirige verso la navicella, costringendo il giocatore ad eseguire un'azione evasiva per colpirlo nuovamente e cercare di distruggerlo prima che la colpisca.
Quando uno schermo è stato completamente liberato dagli asteroidi, appare un portale d'uscita e la navicella deve oltrepassarlo per poter tornare al menu dal quale viene selezionato un altro schermo.
Man mano che il giocatore avanza, le navicelle spaziali degli alieni si inseriscono nel-







la mischia e tentano di colpire le navicelle del giocatore o semplicemente di andare a sbattere contro di esse in modo da danneggiarne lo scudo protettivo.
Fortunatamente è possibile colpirle e a volte esse lasciano addirittura cadere un pezzo di rinforzo che può essere raccolto per conferire alla navicella una caratteristica supplementare. Fra questi articoli troviamo capacità di energia supplementare per lo scudo protettivo, potenza a doppio colpo, magneti (che attraggono i cristalli di energia), scudi protettivi (che danno alla navicella una protezione supplementare), potenza di colpo supplementare, accelerazione, ripstar (una specie di bomba intelligente) e mantello.
Ti può anche succedere ogni tanto di scoprire delle sanguisughe spaziali. Questi orrori abitano nelle uova e vengono liberati quando viene rotto il loro guscio, ma a questo punto si dirigono sparate verso la navicella spaziale e cercano di attaccarsi sul suo guscio esterno e succhiare l'energia dello scudo. Naturalmente la salvezza sta nel fatto di riuscire a colpirle prima che arrivino troppo vicine.
Quando sei riuscito a svuotare 16 schermi, ti appare Mucor. È un alieno gigante e verde che saccheggia lo schermo un po' dovunque, sparando minuscoli alieni dai suoi noduli e cercando di fare del suo meglio per colpire la navicella facendo considerevolmente diminuire il suo scudo protettivo. L'unico modo per distruggerlo è di colpire i suoi noduli, cosa che richiede un fuoco molto preciso e ripetuto. Quando sei riuscito a distruggerlo ti ritrovi in un campo di asteroidi ancora più duro, popolato da un gruppo di alieni ancora più aggressivi.



Essendo un vero fanatico del coin-op, ho aspettato ansiosamente questo momento per un certo periodo di tempo e sono felice di poter dire che ne è veramente valsa la pena.
È brillante e cattura fino in fondo lo spirito e l'azione frenetica della macchina originale. Tutte le caratteristiche del coin-op vi sono state incorporate, e intendo dire proprio tutte, e il gioco è praticamente identico, per cui i giocatori dell'arcade possono utilizzare tutte le loro tattiche preferite.
L'unico disappunto è dovuto al fatto che gli sfondi sono pacchiani (anche se gli sprite sono eccellenti) e il suono è mediocre. Ma in fondo non possiamo avere sempre tutto. Il gioco è veramente eccitante e **Blasteroids** è sicuramente il più bel shoot'em up fino ad oggi prodotto.
I proprietari di uno Spectrum si preparino a questa minaccia, anche qui sono presenti tutte le caratteristiche dell'originale e, anche se il gioco è un po' più lento, è decisamente giocabile, soprattutto nel modo a due giocatori.

Michele Dellera

SPITTING IMAGE©



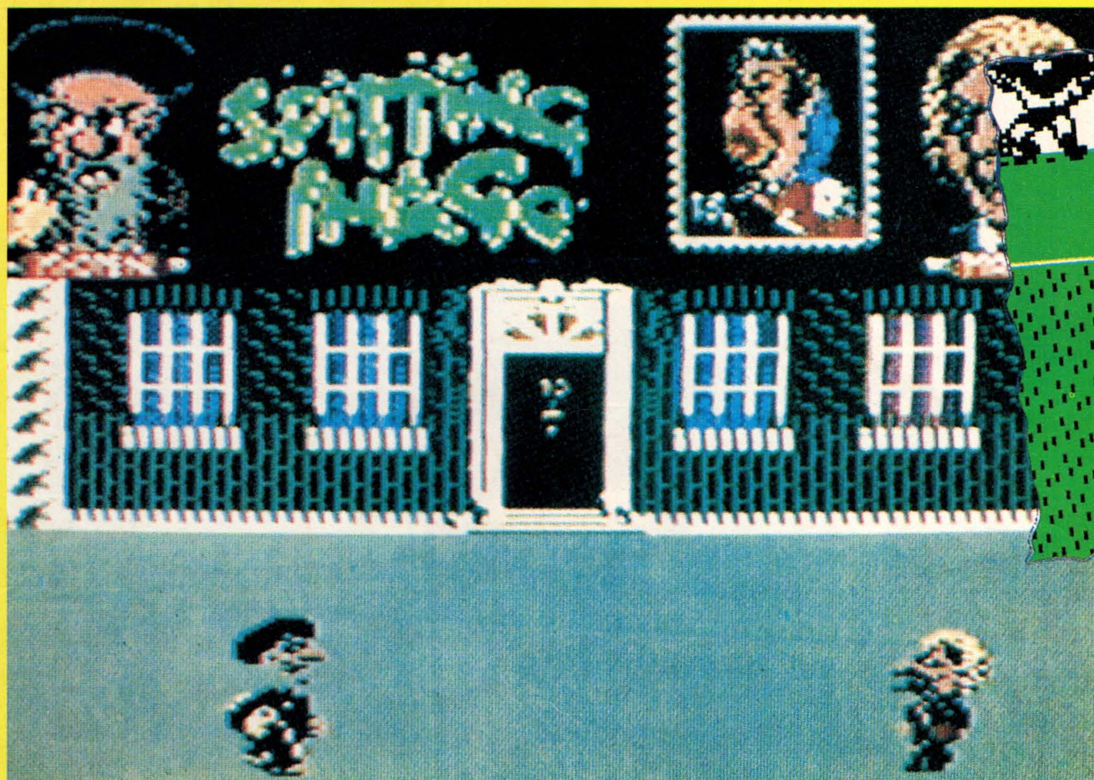




Il problema con **Spitting Image** è che i suoi personaggi politici sono molto più piacevoli di quelli originali che vengono messi in caricatura. E non è un caso che i politici reagiscano con piacere, invece che terrore, al fatto che la loro immagine sia finalmente arrivata anche nei programmi per gli home computer. Non importa se la satira è molto piccante, perché per il solo fatto che coinvolge uomini politici costituisce una buona pubblicità.

"Nel giro dei prossimi sette anni si verificherà una guerra mondiale. Una guerra così grossa che anche la Svizzera verrà, almeno questa volta, coinvolta. Una guerra così terribile che gli italiani si sono già arresi..."





Questo è l'inizio del gioco **Spitting Image**. Le premesse sono piuttosto interessanti, immagino, ma gli scherzi a proposito della vigliaccheria degli italiani sono ormai così vecchi che mi sorprende il fatto che la gente li trovi ancora divertenti. Ma ricordati che la parte scritta non è certo mai stato il punto forte di un programma.

Ci sono sei personaggi principali, Gorbachov, la Thatcher, il Papa, Reagan, Khomeini e Botha. Sono tutti presenti sulla cartina dello schermo che ti mostra una miccia che sta bruciando ed è collegata alla Terra. Fra i sei devi scegliere un avversario e un personaggio con il/la quale giocare. Fatto questo, vieni spedito nella patria del tuo avversario, dove devi batterti con forza. La Signora Thatcher, per esempio, combatte con la gente appena fuori dalla porta del 10 di Downing Street, mentre Gorby viene posto a un tiro di schioppo dal Cremlino. Ogni personaggio ha un compagno che può essere convocato durante un combattimento. Il compagno lancia una granata (o qualcosa di simile) e poi esce nuovamente dallo schermo.

Oltre alle solite manovre di combattimento, testa e piedi, ogni personaggio ha una sua mossa particolare. Khomeini ti colpisce con la sua barba, Reagan prende la gente a testate, e Botha fa qualcosa di veramente violento. Puoi spostarti indietro, in avanti, scansarti, saltare e eseguire tutti i soliti movimenti che ti vengono in mente quando pensi ad una lotta.

Ogni battaglia è composta da cinque combattimenti. Ma c'è un trucco, se batti il computer devi ugualmente completare i cinque incontri, perché al caro vecchio computer basta vincere tre volte per far finire il gioco. Questo è forse un mezzo intelligente per stancarti e mi sembra che sia proprio necessario, visto quanto è relativamente facile battere il tuo avversario. Quando vinci una battaglia il tuo nemico sconfitto viene sostituito dall'illustrazione della morte nello schermo della cartina. L'ultimo personaggio che sopravvive è il vincitore assoluto.

I grafici sono nella media, anche se a volte è piuttosto difficile capire con che armi si sta lavorando. Io, per esempio, ho avuto un po' di problemi per capire cos'era lo yo-yo di Gorby.

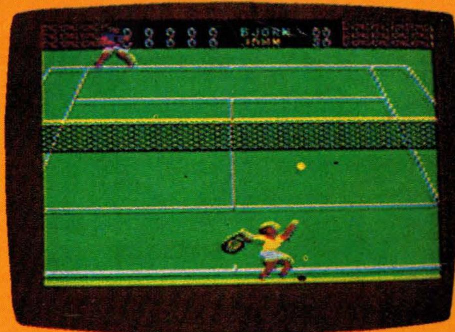
Il suono è carino. Il gioco vero e proprio è



piuttosto facile, ma non è male. La cosa più attraente del gioco è senz'altro la novità di rappresentare personaggi famosi all'interno di un package. In conclusione, tuttavia, il gioco non è certo il massimo in quanto i personaggi non sono mai impressionanti come le marionette originali.

Da.Ro.

TENNIS



È la Coppa Davis il sogno di tutti i tennisti. Con questo gioco anche i sogni possono diventare realtà. Per giocare serve un gran colpo d'occhio, una buona dose di abilità nel colpire la pallina al centro della racchetta. Se poi sapete anche giocare a tennis ancora meglio. L'importante, comunque è saper obbligare il vosro avversario, computer o uomo che sia, a compiere un errore, sbigottito dalla vostra velocità di esecuzione dei colpi. Buona fortuna e cercate di emulare le gesta di Borg e McEnroe!

JOYSTICK PORTA 1
un giocatore
JOYSTICK PORTA 2
secondo giocatore

F3	erba = cemento = duro
F5	un giocatore = due = demo
F7	start

PERISH

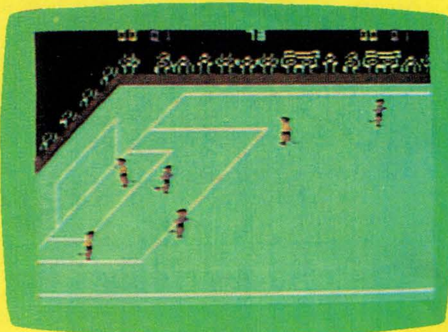


Finalmente dopo essere stato sottoposto ad innumerevoli prove, psicoattitudinali e fisiche, è arrivato il gran giorno: ti hanno confermato che sei stato accettato al corso di astronauta. Ma dal primo giorno ti viene anche insegnata una cosa: un astronauta deve riuscire dove tutti non riescono e deve essere pronto di riflessi, ecco quindi che vieni sottoposto a queste strenue prove che iniziano con il raggiungere la chiave per aprire il condotto dove entrare con l'astronave. Arrivato al piano sottostante dovrai superare un corso d'acqua saltellando su alcune piattaforme mobili. Poi con un razzo speciale dovrai evitare un attacco di asteroidi, e successivamente ripetere la sequenza di accensioni di un test. E così via sempre più difficile: riuscirai a prepararti per il gran giorno: la partenza verso lo spazio ignoto?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

CAMPIONATO MONDIALE DI CALCIO

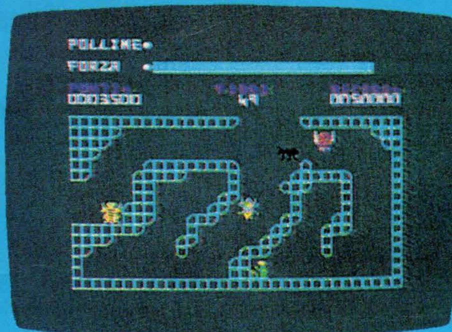


Preparati a giocare sul video di casa quello che è stato definito il gioco più bello del mondo. Puoi scegliere se allenarti o cimentarti nel lungo e faticoso campionato del mondo in cui dovrai superare dapprima il primo turno, poi i quarti di finale, le semifinali ed infine la finale. Puoi scegliere se giocare da solo, sfidando le fortissime compagnie del computer, o contro altri giocatori fino ad un massimo di 9 squadre. In ogni caso puoi dirigere solo uno dei tuoi calciatori, riconoscibile dagli altri per il colore più chiaro della maglia, mentre il resto della squadra viene mosso dal computer. Ogni partita si articola in due tempi di 45 minuti, non reali naturalmente ma simulati. Tutto si svolge come nella realtà: dribbling, corner, rimessa laterale, esplosioni di gioia del pubblico ad ogni goal. Insomma una vera sfida che metterà a dura prova la tua abilità di giocatore.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

F1	inserire/disinserire pausa
F2	fine partita
F7	inserire/disinserire suono
Q	su
A	giù
P	destra
O	sinistra
SPAZIO	per tirare

POLLINE

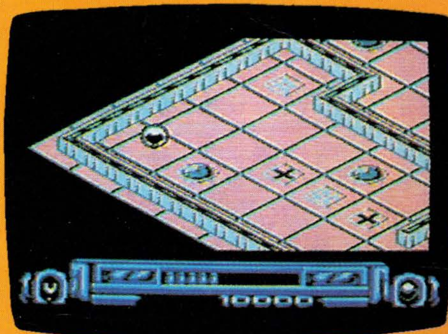


Alla ricerca di Franchino, un nostro amico di vecchia data! Per ritrovarlo ci serviamo del fiuto solitamente infallibile di un'ape che volando di fiore in fiore alla ricerca del polline ci saprà alla fine indicare la strada giusta per riabbracciarlo. Ma anche l'ape deve superare le sue belle peripezie per mangiare il nettare. Come in tutte le situazione della vita il nettare si gusta solo dopo innumerevoli fatiche e questa situazione non fa eccezione. L'ape va in giro per i diversi quadri dello schermo e il suo slancio vitale se non mangia crolla verticalmente.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

S/A	musica sì/no
O	sinistra
P	destra
SPACE	vola
RESTORE	fine partita

C.P.R.



Dopo due secoli di pace un nuovo orrore sta invadendo la galassia. Dalla sua inespugnabile fortezza di Shame il perfido Morlok sta orchestrando un nuovo mortale attacco ben protetto dagli infiniti labirinti psicomentali apparentemente inaccessibili. Per raggiungere e distruggere il malvagio nemico è stata messa a punto una motosfera capace di proteggere il suo equipaggio dalle micidiali onde mentali e dotata di potentissimi cannoni laser. Resta tuttavia da fare i conti con i terribili robot zombie di Morlock che attaccheranno l'equipaggio senza tregua negli insidiosi corridoi dove tutto può essere una trappola mortale e a volte ciò che lo sembra può non esserlo, ma costituire invece una via di scampo!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

THE DRIVE MAN

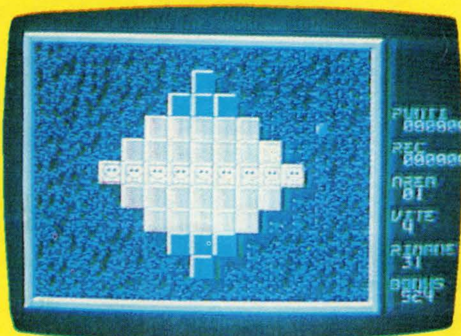


Gli spettacoli delle auto con stuntmen abitualmente affascinano chiunque vi assista, perché per un comune mortale è impensabile il solo pensare di voler realizzare le acrobazie che questi spericolati eseguono con le loro vetture. Ma per permettervi di provare solo con il CBM-64 questa emozionante avventura eccovi subito al volante della vostra auto truccata, mentre partecipate ad una strana gara di corsa nel deserto. Strana, in quanto i vostri avversari non solo tentano di seminarvi sorpassandovi, ma tentano anche di colpirvi con proiettili non certo finti. Sarete poi costretti a superare con spettacolari acrobazie ostacoli di ogni genere e proprio qui si vedranno la vostra prontezza di riflessi e di decisione. Naturalmente scopo del gioco è giungere al traguardo illesi e dopo aver mostrato le più belle acrobazie.

JOYSTICK PORTA 2

1	inizio con joystick
2	inizio con tastiera
3	musica sì/no

RIMBO



Ecco una simpatica e notevolmente modificata versione del vecchio gioco dei mattoncini, ma la novità è che questa volta la pallina non dovrà essere spinta da una paletta, ma è dotata di movimento proprio e può essere direzionata a propria discrezione. Ogni blocco ha un diverso significato in base al colore: alcuni scompaiono al primo colpo, altri sono dei veri duri, devono essere colpiti piú volte, altri sono mortali se toccati, mentre alcuni richiedono di essere colpiti dalla pallina del loro stesso colore. Ma ricordate per poter passare al livello successivo dovrete prima riuscire ad eliminare tutti i quadratini dello schema precedente.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco
RUN/STOP pausa

CLEAN



Ai nostri tempi il lavoro di spazzacamino è ormai entrato in disuso, perché ormai quasi tutti i fabbricanti hanno il riscaldamento centralizzato e le canne fumarie relative alle grandi caldaie vengono pulite durante i lavori di manutenzione a fine stagione. Per far rivivere questa importante figura, pensate che cosa doveva essere quando il fumo inondava una stanza perché il camino era ingombrato, ecco questo gioco. L'avventura si svolge sui tetti della città con il nostro amico spazzacamino che deve raccogliere i secchi d'acqua per cercare di spegnere i fuochi quando la temperatura raggiunge livelli troppo elevati. Potrà anche raccogliere dei sassi con i quali stordine gli animali dispettosi che potrebbero farlo cadere dall'alto e salvaguardare in questo modo la sua vita.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

MINOTAUR



Ercole era il figlio di Zeus, capo di tutti gli dei, e di Alcmene una mortale. Era perciò fortemente odiato dalla dela Era, legittima consorte di Zeus. Fin da quando Ercole era un infante ella minacciò alla sua vita, ma il giovane era abbastanza forte per difendersi. Con l'avanzare degli anni l'odio di Era aumentò fino a costringere Ercole ad uccidere inconsapevolmente il suo stesso figlio. Non appena Ercole ritornò in sè fu pieno di rimorsi e pronto a fare qualsiasi cosa per espiare la sua colpa. Per questo Zeus decise di mandarlo da Tristeo, re di Argo, per far sì che Ercole portasse a termine qualsiasi missione che questi gli ordinasse. Aiuta Ercole nel suo difficile compito, affinché possa essere in grado di placare i suoi rimorsi nella fatica e nella sofferenza, ma osserva che gli dei gli manderanno ogni genere di cose che potranno essergli utili e lo faciliteranno nelle sue imprese. Fai attenzione ai ragni che cercheranno invece di ostacolarlo nel suo lavoro.

JOYSTICK PORTA 2

F7	pausa
F1	musica/effetti sonori

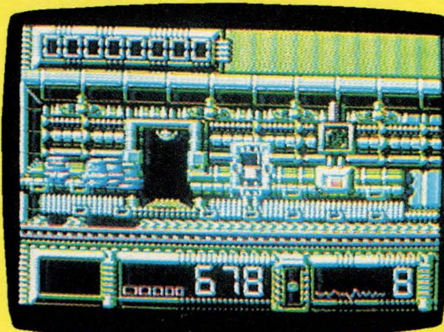
ERCOLE



Ma quante sono le fatiche del povero Ercole? Credevamo fossero dieci ma in questo gioco vediamo con terrore che sono di più! Il nostro indefesso campione inzia impossessandosi della pelle di un leone, prosegue uccidendo l'Idra, poi deve catturare viva una cerva. Indi deve far la stessa cosa con un cinghiale. Quindi deve pulire delle stalle, poi liberare la palude di Stinfalo, poi catturare il toro di Creta, quindi domare le cavalle antropofaghe, conquistare il possesso di una mandria, impadronirsi dei pomi delle Esperidi. Uffa, che fatica!

JOYSTICK PORTA 1

280 **C.C.U.** 306



La base di Pasadena era completamente automatizzata e soprattutto dove venivano prodotte delle sostanze molto tossiche venivano abitualmente usati dei robot per risparmiare rischi agli esseri umani. Ma i robot si sono montati la testa ed hanno deciso di ribellarsi all'uomo mettendo dei guardiani a sorvegliare i vari corridoi. Per liberarla dagli esseri che la infestano si è pensato a C.C.U. che seguendo gli avvisatori acustici dovrà ripristinare i contatti staccati dai ribelli e riportare tutto alla normalità. Ma anche C.C.U. ha bisogno di energia e ogni tanto dovrà rifornirsi delle batterie per ricaricare i suoi circuiti e le sue armi o cadrà inerte nelle mani del nemico.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
	spara

LABIRINTO SUBACQUEO

306- 332

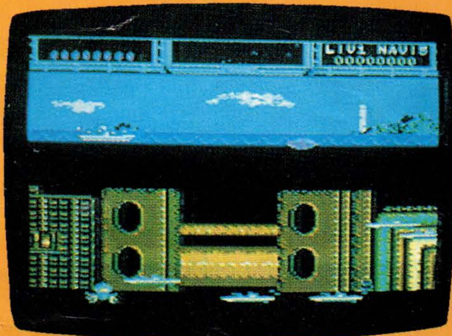


In effetti a prima vista non sembra un vero e proprio labirinto subacqueo ma procedendo nel gioco vi accorgerete che è proprio nell'elemento liquido che si svolge la parte più interessante del gioco, quando è in ballo la vostra stessa esistenza e quando la vostra abilità non è più sufficiente a tenervi in vita. Sì, perché questo è uno dei giochi in cui la componente fortuna ha la maggiore importanza. Senza l'aiuto della Dea bendata non vale neanche la pena iniziare. Se no state pure tranquilli che il gioco durerebbe veramente poco.

JOYSTICK PORTA 2

A	scelta opzioni
Q + SPACE	scelta opzioni

332 U-BOOT 360



Nella base sotterranea, o meglio sottomarina, di Malinok, sono rimasti intrappolati numerosi uomini che assistono impotenti alla poderosa avanzata delle forze nemiche. L'unico modo per non permettere che i nemici si approprino dei numerosi segreti custoditi nella base consisterà nel far risalire queste informazioni alla superficie con dei palloni che tu, per mezzo della tua nave dovrai recuperare. Appena le informazioni saranno a bordo un elicottero dell'aeronautica verrà a prenderle. Dovrai stare molto attento a muoverti continuamente affinché la tua nave non affondi mentre aspetti il tempo necessario perché gli scienziati preparino il pallone successivo, dal momento che i mezzi navali nemici ti lanceranno contro dei siluri e bombarda i sottomarini e i mezzi semoventi prima che ti colpiscano.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

360 KUNG FU KID 387



La delinquenza minorile imperversa anche nella piccola città di Greenville, ma la polizia è impossibilitata a risolvere i troppi casi di violenza che accadono ovunque. L'unico modo che sembra rimasto alla popolazione per ribellarsi a questa situazione è difendersi con le proprie mani. Ovunque, nelle parrocchie, nelle palestre, sui posti di lavoro vengono organizzati dei corsi di Kung Fu in modo che ciascuno sia in grado di opporsi ai malviventi senza ricorrere all'uso delle armi che purtroppo i vigilantes avevano già proposto di usare. Immaginatevi quindi la sorpresa di un gruppo di monelli quando tentando di attaccare un ragazzo trovano pane per i propri denti. Dimostrate loro che cosa siete capaci di fare.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

387 TACTIC 414

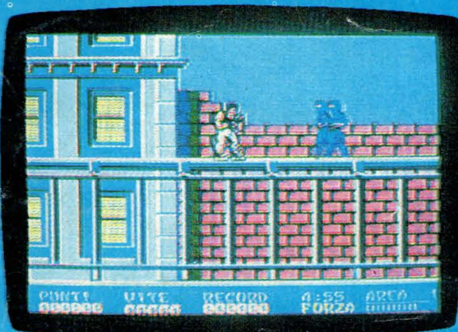


Alcune spie fedeli all'imperatore bianco, grande sovrano della confederazione mondiale pacifica, hanno scoperto che su un'isola segreta nel mare del pianeta Xevious si stanno tramando delle orribili cose per sconvolgere la tranquillità umana. Il pilota, colonnello James, si è offerto di recarsi con il suo aereo Tactic a esaminare di persona la situazione e decidere se sarà il caso di distruggere la base nemica. Ma appena sorvola i primi avamposti ecco che la contraerea della base comincia a sputare fuoco in direzione del Tactic, non solo, elicotteri guidati da kamikaze cercheranno di sbarrargli la strada. Spara a più non posso e distruggi le torrette delle mitragliatrici, ma in special modo vendi cara la pelle.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

414 HEAVY HAND 440



Sembrava che tutto fosse ormai da tempo tranquillo nella città di Tianjin, ma probabilmente si era parlato troppo presto. Dopo essere stati nascosti nell'ombra per molti anni a preparare e addestrare i propri allievi, i ninja sono purtroppo tornati alla luce. L'unico rimedio trovato dalla cittadinanza è stato quello di rivolgersi a Hong-chun-lu, un valido combattente di boxe cinese, che probabilmente è l'unico in grado di ripulire la città dai malvagi individui. Perlustra le vie, partendo dai rioni più poveri, e sgombra il campo a suon di pugni, se poi sarai fortunato troverai anche delle armi, ma attento a non uccidere le fanciulle inermi. Raccogli le pillole verdi lasciate dai ninja di questo colore e fai attenzione al grande capo che sputa fuoco.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco